

“



”

LA ESTÉTICA CIBERCULTUR@L

CARLOS FAJARDO FAJARDO*

En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada.

JEAN BAUDRILLARD

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios están generando una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún cuáles serán sus dimensiones

* Poeta, investigador y ensayista colombiano. Ha publicado, entre otras obras, *Veraneras* (Si Mañana Despierto, Bogotá, 1995) y *Atlas de callejerías* (Trilce, Bogotá, 1997). Su libro *Charlas a la intemperie. Un estudio sobre las sensibilidades y estéticas de la modernidad y la postmodernidad* fue publicado en noviembre de 2000 por la Universidad Incca de Colombia.

La revolución microelectrónica se ha globalizado tanto en esta época posmoderna que está generando en los distintos ámbitos, sobre todo en las producciones estéticas, una cibercultura. Viajeros y paseantes por ella, los hombres de principios de siglo la vemos crecer y generarse cada día en nuestras ciudades. Nos dirigimos hacia una sociedad construida, controlada por la mediatización: una Telépolis trasnacional.

Así, Internet y las grandes superautopistas de la información, la multimedia, están cambiando nuestras percepciones espacio-temporales, la sensibilidad y la visión que hasta ahora teníamos de la ciudad, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de interlocutores virtuales, simulados. Cibernautas, internautas, los artistas trabajan hoy con procesamientos diferentes a los de hace veinte años. La era postindustrial afecta y afectará cada vez más aquella noción de trabajo estético que todavía existía en la industrialización.

¿Cuáles deben ser, entonces, las propuestas para encontrar, en medio de esta masiva afluencia de modernización tecno-científica, la gratificante presencia de ilusión, ensoñación, magia, maravilla en los imaginados simbólicos de la obra artística?

Se impone de manera total una propuesta de efecto resemantizador de los universos estéticos. Recontextualizar, redefinir, reutilizar y deconstruir sus estructuras es el reto a que nos enfrentamos. Bricolage e hibridación semántica deben operar para comprender, en medio de estas presencias supremas, la constitución de las nuevas sensibilidades artísticas.

Ya en distintos campos del arte (la plástica, el teatro y el cine, por ejemplo) desde hace algunos años se han realizado estas operaciones. Grupos de artistas tratan de reutilizar fragmentos culturales y las microexpresiones que ha dejado ese desmoronamiento de los macrorrelatos de la modernidad (las ideas de racionalidad teleológica, de progreso, futuro, desarrollo, emancipación, vanguardia, pertenencia y participación, estado nacional, democracia liberal, etc.) y han propuesto una redefinición crítica para romper con el logocentrismo occidental estético.

BRICOLAGE E HIBRIDACIÓN
semántica operan para comprender la constitución de las nuevas sensibilidades artísticas

El gran auge de los fragmentos micros está produciendo la ruptura con la legitimación autoritaria de los géneros. Se impone ahora la multiplicidad de *collages* estéticos. En las artes plásticas se observan *performances*, instalaciones que combinan, sin ningún trauma moral ni “delito”, materiales tradicionales, incluso orgánicos, con aquellos provenientes de la telemática y la cibercultura; se desea de esta manera un arte de multimedia, que conserve lo que la tardomodernidad produce junto a los remanentes de la cultura no moderna.

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios están generando una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún cuáles serán sus dimensiones. Se hará necesario construir nuevas brújulas y cartografías para caminar por los espacios globales que nos esperan. Tendremos que estar preparados para asumir de forma más vital y profunda las nuevas categorías que el arte está presentando y presentará en las próximas décadas: heterogeneidad, discontinuidad, fragmentación, diferenciación, simulación, de pastiche, bricolage y de lo aleatorio son categorías que se irán acentuando cada día más entre las producciones estéticas, ante lo cual debemos poseer una actitud despierta para observar tanto sus debilidades como sus grandezas.

Arte de la tercera etapa del capitalismo o de la era trasnacional, con sus máquinas electrónicas, elaboradas para la representación y reproducción de imágenes más que para su producción (etapa que pasa del motor a propulsión al motor cinemática); máquinas simuladoras de poder global a través de la virtualidad, con nuevas formas de aprehender el contexto social desde una perspectiva videocultural. En el actual momento se da un sistema informativo y reproductivo más que de producción gracias a las nuevas tecnologías telemáticas; postindustrialización que proyecta la desgravitación de los modelos industriales

tradicionales. “El hombre de la posmodernidad es, ante todo, el hombre de la era postindustrial, cuya ética difiere de aquella otra que atañía al hombre de las chimeneas”.¹

Estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica “las nociones de ‘arte’, de ‘ciencia’, de ‘técnica’, de ‘hombre’, de ‘espacio’, de ‘tiempo’, de ‘materia’, de ‘cuerpo’, de ‘realidad’, etc., se abren a significaciones profundamente renovadas”.² Nuevas imágenes-pixel; nuevos imaginarios pantallizados que generan una visualidad cultural distinta a la tradicional y que modifican lo axiológico, lo epistemológico y lo estético.

No hay duda de que las “nuevas imágenes” expresan al mismo tiempo estas dos dimensiones de existencia: tecnificación, industrialización de lo imaginario por una parte [...] pero también, al mismo tiempo, imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible.³

Viajeros por redes y audiovisuales, cambiamos el vehículo tradicional del siglo xx (el automóvil) por el vehículo ciber audiovisual, donde, según Paul Virilio “todo llega sin que sea necesario partir. A la llegada limitada de vehículos dinámicos, móviles, después automóviles, sucede bruscamente la llegada generalizada de las imágenes y de los sonidos en los vehículos estáticos del audiovisual”.⁴ Así, este “vehículo estático”, el audiovisual, es un “sustituto de nuestros desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliada que verá, al final, el tiempo del seden-

tarismo, esta vez de un sedentarismo definitivo”.⁵ Y es a partir de él que poseemos una teleglobalidad donde la visión se amplía a costa de reducir nuestro movimiento físico, llevándonos a una inercia domiciliada, logrando eso sí tener la sensación de vivir en todas partes y en ninguna, con una panorámica virtual a través del “escaparate electrónico” que nos asegura un simulacro de viajeros internacionales por museos, paisajes, arquitecturas de países que visitamos como ciberturistas, ciberviajeros. El tiempo extensivo de nuestros abuelos se ha ido transformando en un tiempo intensivo instantáneo gracias al nuevo vehículo ciber audiovisual. Triunfo de la velocidad sobre el tiempo. Se impone, de esta manera, la distancia-velocidad sobre la tradicional distancia-tiempo⁶ captada en el “escaparate catódico”, motor cinemática, desde una silla, una cama o un sofá donde somos soñados sin soñar y circulamos sin circular.⁷

ARTE DIGITAL: EL CIBERARTE

Nuevos paradigmas están dando razón a la secularización y a la pérdida del aura en el arte tradicional moderno. Si es cierto que la perspectiva renacentista nos brindó una analítica del espacio; la fotografía decimonónica una familiarización con lo hiperreal, y el cine una analítica del movimiento, lo digital y lo computacional nos brindan una analítica de las relaciones abstractas virtuales,⁸ lo que genera un desafío para emplear nuevas técnicas artísticas. Los ciberartes, por ejemplo, abren nuevas “ventanas utópicas” donde se pueden realizar *collages* electrónicos

1. López, Julio. *La música de la posmodernidad. Ensayo de hermenéutica cultural*, Anthropos, Barcelona, 1988, p.28.

2. Renaud, Alain. “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, en Anceschi, Giovanni et al, *Videoculturas de fin de siglo*, Cátedra, Madrid, 1996, p.17.

3. *Ibidem*, p.25.

4. Virilio, Paul. “El último vehículo”, en Anceschi, Giovanni et al, *op. cit.*, p.41.

5. *Ibidem*, p.39.

6. *Ibid*, p.41.

7. *Ibid*, p.45.

8. Piscitelli, Alejandro. *Las ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, Buenos Aires, 1995, p.127.

que pulverizan de una vez por todas a los géneros artísticos tradicionales. Mezclas de sonidos, textos, imágenes elaborando una cibermirada, visiones digitales. Herramientas tecno-artísticas tales como los lápices gráficos, los escáneres, sintetizadores, impresoras láser a color, libros electrónicos con hipertextos, archivos, cursores, programación de menús, bases de datos, etc., cambian el proceso artístico y de alfabetización. Entramos, de este modo, a la escritura computacional donde la velocidad del programa y de la impresora supera a la pluma y a la máquina de escribir, borra la firma, la subjetividad creadora, se pasa de la palabra escrita con sangre a la letra electrónica. Con una amalgama tan grande de posibilidades, lo computacional va haciendo desaparecer el concepto moderno del yo creador individual, transformando también la relación espectador-arte, pues este puede a la vez crear la obra, programarla, desfigurarla a su antojo. Con ello desaparece la era de la interpretación y se entra a la de la programación, con una subordinación del lenguaje al cálculo, a los modelos numéricos proteiformes.⁹

Pareciera que los conceptos modernos tales como sublimidad, angustia, aislamiento, autenticidad, no pertenecieran al arte ciber y que una superficie de ideas frágiles cobijaran la profundidad de reflexiones generadas por el espíritu crítico. Es como si se entrara a la “muerte del sujeto”, a la glorificación sin gloria de un individualismo hueco, banal. Fin del estilo llamado personal, de la “pinzelada individual distintiva”.¹⁰ Democratización de un simulacro: todos podemos desde ahora ser creadores.

De allí que, al final del siglo xx, surja la constante

PARECIERA QUE LOS CONCEPTOS modernos tales como sublimidad, angustia, aislamiento, autenticidad, no pertenecieran al arte ciber

búsqueda del rencauche o la llamada “moda retro”, pastiche o museografía en red de todas las producciones artísticas, lo cual despoja la capacidad de transformación que estas contienen, pues se les asume como sensibilidades muertas, almacenadas.

En la elaboración de estos objetos estéticos frágiles, eclécticos, complacientes, sin proyecto utópico, hechos al azar, y con una crisis total de los conceptos de aventura y experimentación proclamados por los artistas de la vanguardia, se encuentra en el fondo una moda de la nostalgia y una pérdida de la subjetividad que impide asumir la historia como un organismo vivo, activo, transformador. Lo posmoderno-ciber se “inspira” (para utilizar un término moderno romántico) en lo trasutópico, en una “colección de fragmentos”, concibiendo al arte como museo, con un fin conformista y conciliador.

Junto a la apertura del texto electrónico y del simulacro digital, se va perdiendo también la privacidad de la lectura. Se imponen entonces nuevas formas de escritura, de lectura y de sentidos. El archipiélago hipertextual organiza a un lector *collage* cuyas hibridaciones constituyen una amalgama de lecturas por saltos, y no secuenciales —paso a paso— como en la tradición lecto-escritural. Se entra a una sensibilidad de redes en línea (correos electrónicos, Internet). El *zapping* será el deber ser del lector electrónico. Se abre una gran posibilidad para escoger diversos caminos, rompiendo con la estructura cerrada del libro y “fomentando estilos inéditos de narrar y de referir”.¹¹

Arte, más que de objetos artísticos, de procesos multimediales (palabra, sonido, expresión, movimiento, duración) sin un polo legitimador, unitario, de tal forma que nos lleva a la fragmentación de los regímenes estéticos tradicionales tanto clásicos (objetuales) como modernos (subjetivos), pues el proceso predomina sobre el objeto y el sujeto, en los que no importan los contenidos estéticos sino

9. *Ibidem*, p.80.

10. Jameson, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Buenos Aires, 1995, p.39.

11. Piscitelli, Alejandro. *Op cit*, p.145.

el trabajo desarrollado sobre las imágenes.¹² Fragmentaciones en las que desaparecen de forma casi total las ideas de creador individual, y se genera la idea de autor colectivo integrado al programador. El artista puede ahora hacer uso de cualquier medio para llevar a cabo su obra. Del oficio autónomo artístico se pasa al de generador del *zapping*. De tal manera que, hoy por hoy, la obra de arte, como bien lo ha escrito Bruno, “no puede esperar ser una obra acabada (cerrada) ni mucho menos pulida; ésta es siempre ‘infinita’, un análisis ‘exterminado’ en oposición a un ‘terminado’”.¹³ No existirá original de la obra ni copia. Cualquier imagen artística será programada, modificada, obtendrá su valor por el hecho de ser procesada y trasformada cuantas veces se desee. Secularización tecnomediática y colectiva donde el aura de lo personal y lo original del arte, en la época de la reproductividad tecnológica, va desapareciendo paulatinamente. Arte global y globalización del arte, peligrosa o milagrosamente masivo, tejido y prisionero en la red de redes y sus sistemas.

Todas estas transformaciones paradigmáticas imponen a los estudiosos realizar una fenomenología de la experiencia electrónica, un estudio de los impactos que nos deja y nos dejará la tecno-estética y su “tecno-imaginación”. Sin embargo, ante semejante desafío, y ante la ya casi probable y sentida inundación de la cibercultura; frente a tanta basura informal y excremencias que nos lanzan los medios y la red de redes, debemos aguardar, con firmeza crítica, las nuevas sensibilidades manifestadas en una estética neobarroca donde el gusto literario por lo monstruoso, la fascinación de los laberintos y las entropías, el culto al héroe de la fuerza, la excitación por la alta fidelidad son los platos a degustar todos los días. Como *jockeys* informáticos, sus consumidores navegan sobre el ciberespacio con una actitud del rebusque virtual; devoradores de imágenes visuales, mas no mentales; de lo residual, de lo desecha-

ble, de la banalización *light*, espectacular, lumínica, de la basuralización de la cultura.

Atravesados por esta racionalidad modernizadora, los latinoamericanos, como “mayoría silenciosa”, consumimos las nuevas tecnologías sin propuestas pensantes. Vivimos el drama postindustrial, lo sufrimos. Sonámbulos, entramos digitando como operarios ciegos el nuevo siglo ciber; funcionarios analfabetas que aprendemos rápido sus procedimientos, pero sin haber participado en su elaboración.

UN NUEVO PARADIGMA DIGITAL: LA CIBERONTOLOGÍA

Estamos ante una nueva gramática que relabora otra racionalización y sensibilidad artística; una gramática digital que cambia lentamente el paradigma sobre lo real; “desaparece” lo real físico y pone en su lugar lo real virtual, lo que conlleva a la sistemática desacralización de la realidad concreta como única fuente de conocimiento. Cambio de gnoseología. Hacia la simulación total, donde la realidad virtual hace creíble su espacio, su movimiento y su tiempo.

Inundados de prótesis tecnológicas, queremos adaptar el mundo a nuestro tamaño y ponerlo a nuestro alcance, violar las leyes del espacio y del tiempo, la tridimensionalidad que nos limita y habita. Igual a un laboratorio metafísico,¹⁴ este paradigma digital deconstruye la realidad del ser y el estar: a través de él soy y estoy donde deseo estar, soy lo múltiple: múltiples identidades cuantas veces quiera ser, generando así una lógica del simulacro, una ciberidentidad, una ciberontología. Por lo pronto, la simulación es la escenografía de una ilusión, incluso de una suposición de orden y de poder cuyo eslogan sería “tomad vuestros deseos por la realidad”.¹⁵ Como prolongación metafísica

12. Mario Perniola. “Solemnes atractivos”, en Anceschi, Giovanni *et al*, *op. cit.*, p.104.

13. Bruno, Marcello Walter. “Necrología por la civilización de las imágenes”, en Anceschi, Giovanni *et al*, *op. cit.*, p.164.

14. Piscitelli, Alejandro. *Op. cit.*, p.107.

15. Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1993, p.51.

del deseo se pretende con ella producir y controlar la realidad física, realizar hiperrealismos los más parecidos a lo que está allí viviendo cotidianamente.

Expuestos a esta nueva ontología de ordenadores y de las llamadas “tecnologías de la disolución”, nuestra percepción del mundo se ha ido transformando lentamente; entramos a una crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no se tiene, sobre todo en las producciones artísticas, una visión del objeto (lo visual-objetual), sino del simulacro (lo visual-virtual), con lo que se entiende que el simulacro, según Fausto Colombo (quien cita a Perniola) “no es una imagen pictórica, que reproduce un prototipo externo, sino una imagen efectiva que disuelve el original [...] El simulacro es por esto la imagen sin identidad: este no es idéntico a algún original externo y no tiene una propia originalidad autónoma”.¹⁶ De manera que el objeto real presente es remplazado por una imagen virtual, digital, generada por un lenguaje informático que pone en apuros el enfrentamiento clásico filosófico entre sujeto y objeto, pues ambos, como afirma Colombo, “fluctúan en un espacio relativo, ya que es virtual; aquello a lo que se asiste es en el fondo sólo simulación, nada más que representación”.¹⁷

¿Serán estos los precios que debemos pagar los habitantes de principios del siglo XXI? ¿Hacer desaparecer tanta historia cotidiana detrás de una pantalla?

Puesto que en la ciberidentidad las transacciones no se dan entre personas sino entre simulacros, entonces “los objetos reales se desmaterializan convertidos en flujos de píxeles en pantallas de computadoras”.¹⁸ No sabremos ya qué es estar ni dónde es aquí. Así, no habrá interdependencia humana directa, y la soledad, la angustia de incomunicación con los demás serán causadas por las realidades virtuales. En otras palabras:

Los videojuegos y todo el manejo de los mini ordenadores, etc., revierte y remite a una sociedad profundamente individualizada, insolidaria, donde sólo cuenta la propia aventura sin historia de cada cual, en la soledad del despacho, la habitación, la sala, etc.: verdaderamente este sí es el final de la historia y el nacimiento de las infinitas historias individuales de cada momento, que ni siquiera tienen ya nada que ver con la antigua peripecia existencial de la persona.¹⁹

Dentro de estas dimensiones ciberespaciales podemos estar disolviendo los conceptos modernos de pertenencia y participación. Pertenencia a un sitio, a una ciudad, a una nación, vinculándonos a las redes virtuales mundiales que contribuyen a crear un simulacro geopolítico, una cibergeopolítica donde las fronteras se borran. El espacio electrónico se constituye también en un espacio virtual político, en un buen conductor de las normas, signos y sentidos que nos lanza la cibercultura. Los sujetos activos desaparecen, imponiéndose en su lugar una objetividad simulada, masiva, devoradora de mensajes globales. No hay autonomía moderna en su naturaleza de masa, ni razón crítica autoconsciente, autogestionable.

Así, sin resistencia crítica, la masa digital pasa a ser sólo público, no comprometido ni política ni históricamente de un modo consciente. Al espectador y programador ciberespacial, tal como ente masificado, se le ha despolitizado y situado en una situación traspolítica y, más aún, traslingüística. Pasa —tal es la hipótesis de Baudrillard— de la resistencia al hiperconformismo. Espectacularidad, fascinación, éxtasis, manipulación son las órdenes que cumple cabalmente. De la aventura moderna, la cual impuso una razón crítica que ayudó a la exploración, la experimentación y a la utopía de un arte lleno de sentido,

16. Colombo, Fausto. “El ícono ético. La imagen de síntesis y un nuevo paradigma moral”, en Anceschi, Giovanni *et al*, *op. cit.*, p.151.

17. *Ibidem*, p.149

18. Piscitelli, Alejandro. *Op. cit.*, p.109.

19. López, Julio. *Op. cit.*, p.34.

parece que entráramos a la época del relax, dejando a un lado el estadio analítico moderno y penetrando a la fase sintética posmoderna, condición de pérdida en el laberinto epocal.

TEJEDORES DE NUDOS

Hoy circulamos y fluimos por redes blandas, volátiles, aéreas. Redes ingravidas que atraviesan espacios y tiempos convirtiéndonos en viajeros por invisibles hilos telemáticos. Este es el tiempo de entrelazamientos. Todo se conecta, se fusiona: lo particular con lo universal; tiempo de deslizamientos. La microelectrónica nos habita. Múltiples y diversos, ahora podemos tocar virtualmente espacios que sólo habíamos soñado con una imaginaria ilusoria. El todo ya está aquí. La red de redes y sus sistemas simulan esa totalidad aprehendida. Simultaneidad de lugares y tiempos, borrando fronteras gracias a la capacidad de conexión en red que nos hacen cohabitar juntos, explotar en un mismo instante sin tener necesidad de aplazar el viaje. El mundo es inmediato en esta virtualidad. La ubicuidad, tan cara a los antiguos, está ahora al alcance de las manos. Concentramos los imaginarios de otros que habitan lejos de nuestra piel, de nuestros limitados cinco sentidos. Hemos construido una nueva forma sensorial: la existencia del otro en red, la telepresencia cinética. ¿Se habrá superado la ausencia de la otredad a través de su pantallización en el escaparate catódico? Si esto es así, construimos el ideal poético de presencia en la ausencia, fundación de una realidad a pesar de su lejanía; tendemos puentes al sueño metafísico de estar en todas partes y en ninguna.

Prolongados, deslizándonos como nauta ciber, nuestra sensibilidad actual se caracteriza por ser acumulativa de saberes. Múltiples e híbridos, nos hemos convertido en un gran Leviatán masificado, global. He aquí nuestros logros. “¿Qué enorme animal estamos construyendo? ¿Nosotros

mismos?” se pregunta Michel Serres.²⁰ Vamos hacia un monstruo con emocionalidad en red; un animal que ha descubierto que su localidad no está sola, que existen otras en una telaraña que la oprime. Lo global localizado, lo local globalizado. El paseante, prisionero en estas redes, se ha dado cuenta que habita en un universo diverso, disperso pero almacenado en una pantalla a la que puede asistir como cibeturista, ciberviajero sin desplazarse de su casa, pues todo le llega sin que sea necesario partir, logrando la idea tan promocionada por los estoicos: ser ciudadano del mundo, así sea un simulacro.

De este modo, tenemos la sensación de existir colectivamente. “Algún día, nos hablaba Saint Pol Roux, la ciencia eliminará el viaje al hacer llegar hasta nosotros el país que queríamos visitar. Es el país el que nos visitará...” Teleglobalizados, sentimos la muchedumbre pero tenemos la sensación de que nuestra soledad y el vacío siguen intactos. Las redes informáticas ponen la soledad en línea, la masifican. Sin embargo, seguimos sintiendo desde nuestro sillón o en la cama de cibernautas, el aislamiento. ¿Conexión o comunicación? De allí que la desrealización del espacio local lleve a una masiva esquizofrenia por la pérdida de identidad. Multiculturales, sin centro, extraviados, buscando un sitio que nos legitime y dé seguridad, vamos hacia una posible esquizofrenia colectiva en red, donde la necesidad de establecer contacto con lo “real real” se volverá cada día más imposible pero deseable. Los nautas del futuro —nuestros nietos— serán víctimas de los espejismos de las tecnologías blandas, y querrán, tal vez con nostalgia de sus abuelos, sentir la presencia de lo grávido, la pesadez de los cuerpos que caen y tocan la abismal existencia.

Fuera de mí y fuera de ahí, por el ciberespacio, no tengo necesidad de cuerpo. A la materia, que hasta hace poco era considerada masa y energía, se le ha agregado la noción de información. Somos ahora “energía en información”. El cuerpo lentamente deja de latir pesado, terrestre, y

20. Serres, Michel. *Atlas*, Cédra, Madrid, 1995, p.139.

llega convertido en imágenes pixel, en información que se enreda, trasfigurándose en audio y video. Entonces el tacto y el contacto son posibles sólo a través de esta “energía informática” que sintetiza de una vez por todas el espacio-tiempo gracias a la velocidad. Ya estamos conduciendo un cuerpo portátil ciber, cuya velocidad nos vuelve instantáneos. Vencemos la distancia por la velocidad de información; derrotamos las fronteras reales por medio del vuelo virtual. Para el mañana no habrá quizá límite geográfico sin superar; construiremos una cibergeografía cuya telexploración se hace desde ya sorprendentemente posible.

El hombre telemático, con las prótesis electrónicas, está superando su localidad provinciana. Así, deslocalizándose, desterritorializándose, sus prótesis apabullan lo no natural y natural, lo socializado. Pero, y esto tal vez sea un consuelo, no hay prótesis, técnica ni mediática, que tenga y lleve en sí “el placer de ser hombre”.²¹ Cinemáticos, estamos trasformando todo paradigma de sensibilidad. La mirada, por ejemplo, ha cambiado. De mirar lo “real real” nuestros ojos se acostumbran cada día más a situarse en pantallas. Ya no hay mirada, hay pantallas. Imágenes prótesis, no imágenes orgánicas. Artificio de lo real, nudos de imágenes fluidas a través de la energía-velocidad; mirada electrónica en red, más rápida, más global y, por ello, ¿menos humana?

LA SECULARIZACIÓN POSMODERNA: ENTRE LO ESTÉTICO Y LO TRASESTÉTICO

Para Jean Baudrillard, la carencia de aura, generada por la tecnificación y lo efectista en la obra de arte, impulsó una pérdida de la ilusión estética. Utopía desvanecida por el desborde de las imágenes virtuales tecnificadas, donde lo hipereficaz, lo hipervisible va lentamente dejando al

arte sin alusión, evocación, invocación, magia, ensueño, imaginación, sin silencios ni vacíos de donde partir para construir nuestra voz. “Nos dirigimos hacia la alta definición, es decir, hacia la perfección inútil de la imagen, que de pronto deja de ser una imagen a fuerza de ser real, a fuerza de producirse en tiempo real”,²² Lo que hace perder el poder de la ilusión. Esto nos lanza a la imagen de la realidad virtual que añade lo real a lo real con “el objetivo de crear una ilusión perfecta (la de la semejanza, la del estereotipo realista perfecto”;²³ se roba de esta forma la potencialidad de la imaginación y del deseo, pues el único fin de la realidad virtual es conseguir que una imagen deje de ser una imagen y pase a ser una realidad total, aunque falsa, lo que nos sitúa en el arte del simulacro. Su objetivo queda así bien claro: no es abstracción que representa sólo una de las dimensiones del mundo, dejando que el espectador construya a partir de la evocación-invocación las otras dimensiones de este, como lo hace la imagen estética, sino que agrega hasta tres dimensiones más —y a veces cuatro— llevando el arte a un hiperrealismo supremo, destruyendo la posibilidad de la ensoñación poética. A lo real se le agrega más realidad, haciéndonos “entrar”, “vivir” en la imagen de forma mimética, hologramática. Se pone fin al juego de la ilusión, puesto que en esta virtualidad las cosas pierden su secreto, su magia; la imagen ya no se puede imaginar, es la realidad misma.

Es como si un miedo profundo a la ausencia, al vacío y a la soledad de realidad nos haya inundado, de modo que deseamos añadir, acumular, llenar nuestro desencanto secular con hiperrealismos y excesos a través de pantallas, computadores e imágenes virtuales.

Banalidad de las imágenes y banalización del gusto. Una enajenación en lo virtual dentro del mundo contemporáneo que, como lo planteaba Benjamín, va dejando al arte sin aura original, sin dimensión sobrecogedora, pues

21. Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1995, p.60.

22. Baudrillard, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*, Monte Ávila, Caracas, 1998, p.97.

23. *Ibidem*, p.97.

han ido desapareciendo las metafísicas trascendentales y esenciales estéticas para dar paso a la concepción del simulacro, de la mentira, de lo inauténtico, con un cierto metalenguaje de lo banal, lo cursi, lo *kitsch*.

En un mundo de imágenes banales —donde se desea hacer desaparecer los problemas esenciales de la existencia por medio de la saturación, la llenura y la construcción de realidades virtuales— se instaura el simulacro de que la realidad social desaparece y que la problemática esencial del Ser no posee importancia para la creatividad humana.

Se pretende borrar toda huella, y más aún, no dejar huella ni rastro de la ensoñación mágica individual del artista como hombre.

Vivimos en un mundo de simulación, un mundo en el que la más alta función del signo es hacer desaparecer la realidad y enmascarar al mismo tiempo esta desaparición. El arte hace lo mismo. Los medios de comunicación hacen lo mismo. Por eso están abocados al mismo destino.²⁴

En estos escenarios de virtualización y de simulacros, el sujeto moderno se ha puesto en crisis. Su apropiación del mundo, desde la razón y la crítica, ha sucumbido por el imperio de lo objetual. Los objetos técnicos, industriales, mediáticos, fabricados, imponen sus leyes de seducción publicitaria: se hacen creer, se hacen ver, se hacen valer. El sujeto moderno opera según estas leyes y desaparece lentamente su potencialidad anímica metafísica. Ahora es un servidor, el operador, el agente de la objetualidad cibercultural. Ya no representa el mundo, “es el objeto el que refleja al sujeto y, sutilmente mediante la tecnología, le impone su presencia y su forma aleatoria”.²⁵

De modo que el objeto tecno-virtual reina y se convierte en la mayor ilusión y utopía en el mundo contemporáneo, comprometiendo al sueño estético a ser un registro de olvido. Las representaciones del sujeto-artista y su dominio de

lo real por parte del arte, pasan a un segundo plano. El objeto toma la delantera, aunque no sea un objeto lleno de ilusión estética, pues está despojado de toda metaforización poética; es un “objeto puro”, sin mediación del lenguaje simbólico, desimbolizado, despersonalizado que, sin embargo, adquiere una fuerza de fascinación por su carga de inmediatez utilitaria, artificial, de vértigo enajenante. Fetiches que nos llenan de extrañeza y seducción.

Objetos trasestéticos, “objetos fetiches”, vacíos de sentidos, sin ilusión, sin aura, sin valor, situados más allá de lo estético, que no creen en el arte sino en una dimensión simulada, donde lo artístico sólo es un lujo fácil, un simple divertimento, un artificio.

Theodor W. Adorno plantea ya esta pérdida de autonomía del sujeto en el arte contemporáneo y, sobre todo, del sujeto receptor, de la intersubjetividad artística. La pérdida de esencialidad se hace más aguda en la etapa donde la obra de arte se convierte en un mero *factum*, un artefacto cibercultural. De tal manera que:

Hasta llegar esta época de total manifestación de la mercancía artística, el sujeto que miraba, oía o leía algo artístico debía olvidarse de sí mismo, serenarse y perderse en ello. La identificación a la que tendía como ideal no consistía en igualar la obra de arte con él, sino en igualarse él a la obra de arte. Era la sublimación estética... De esta forma hacía honor al sujeto, pues en la experiencia espiritual y por medio del vaciamiento de sí mismo llegaba a ser auténticamente tal: lo contrario de lo que le pasa a la exigencia burguesa de que la obra de arte le dé alguna cosa... Los polos entre los que se da la pérdida de la esencia artística son el que se convierte en una cosa más entre las cosas, víctima de la industria de la cultura que pone en marcha este mecanismo a la vez que lo explota.²⁶ ■

24. *Ibid*, p.99.

25. *Ibid*, p.101.

26. Adorno, Theodor W. *Teoría estética*, Orbis, Buenos Aires, 1983, p.31.